183404 1M

España:
Nintendo Ibérica. S.A., C/Azalea. 1-Edificio D
Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
www.nintendo.es

Nintendo

PRINTED IN THE EU

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

NTR-YLTS-ESP

El Profesor Layton y la Caja de Pandora

MANUAL DE INSTRUCCIONES

LEVEL5

Art. Nr.: 1834041M 0909/NK [0508/ESP/NTR]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA™ para Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

© 2009 LEVEL-5 Inc.
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.
© 2009 NINTENDO.

nintendo Wi-Fi connection

CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

FONT LC™ This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

Decuma This product employs the Decuma Handwriting Recognition Engine from Zi Corporation. Decuma is a trademark of Zi Corporation.

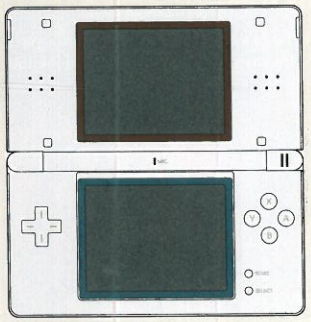
Índice

Historia 6
Acerca del juego 8
Inicio 10
Controles 12
Cómo jugar 13
- Cómo explorar 14
- La investigación 15
- Los puzles 16

El baúl del profesor 20
- El diario y los misterios 21
- La lista de puzles 22
- Cómo guardar la partida antes de salir 24
- Otras opciones 25

La Casa de los puzles 27
Extras 28
Puzles semanales de la CWF de Nintendo 30
Alto secreto 34
Consejos para el reconocimiento de escritura 36

Pantalla superior



Pantalla táctil

En este manual, las imágenes que corresponden a la pantalla superior aparecen enmarcadas en **marrón** y las imágenes correspondientes a la pantalla táctil aparecen enmarcadas en **azul**.

~Historia~

Te presentamos al profesor Layton, arqueólogo de fama mundial y entusiasta de los puzles, acertijos y cualquier cosa que huela a misterio. Ni los casos más complicados suponen un problema para la brillante mente del profesor Layton.

Un día, cuando el profesor está descansando de todas las aventuras vividas en la villa misteriosa, recibe una carta de su viejo amigo y mentor, el doctor Andrew Schrader.

"Querido Hershel: Estoy seguro de que habrás oído hablar de una pieza conocida como la Caja Elisea, también llamada caja de Pandora, ya que se dice que causa la muerte de quien la abre.

Me congratula informarte de que finalmente he conseguido hacerme con el enigmático objeto y la curiosidad me supera...
En el improbable caso de que me ocurra algo, espero que puedas finalizar mi investigación."

Al profesor le asalta el presentimiento de que ha sucedido algo terrible y se dirige al apartamento del doctor Schrader junto con su aprendiz, Luke. Cuando llegan, se encuentran con que el doctor yace muerto en el suelo...

La única pista que encuentran en la escena del crimen es un billete de tren.

El billete es para el Molentary Express, el tren más lujoso del mundo.
El profesor Layton y Luke deciden investigar el tren, completamente ajenos a los secretos que les deparará su viaje...

Acerca del juego

En El profesor Layton y la caja de Pandora™ te pondrás en la piel del profesor y su ayudante, Luke. Viaja a diversos lugares y resuelve los puzles que te encuentres en esta fascinante aventura.

Personajes principales

El profesor Layton

Arqueólogo de renombre con un talento extraordinario para resolver puzles. Nunca se deja ver sin su chistera, pues aduce que un caballero que se precie no se descubre la cabeza en público.

Luke

Luke es el ayudante, admirador y aprendiz del profesor Layton. Tiene una mente despierta y un talento natural para resolver problemas.

El profesor Layton y Luke encontrarán un gran número de puzles durante su aventura. Algunos puzles te proporcionarán pistas que te ayudarán a resolver el misterio de la Caja Elisea. Tómate tu tiempo para resolver los puzles y disfrutar de la historia.

El experto

Profesor emérito
Universidad de Chiba, Japón

Akira Tago

El profesor Tago, nacido el 25 de febrero de 1926, se dedica a la investigación en psicología y ha dedicado gran parte de su tiempo libre a escribir varios libros de puzles y acertijos de gran éxito. Aún hoy sigue estudiando una amplia gama de materias.

El profesor Tago, que ya era conocido por su gran capacidad para crear acertijos que resultan difíciles incluso para los aficionados a los puzles más experimentados, alcanzó una gran fama tras su colaboración en El profesor Layton y la villa misteriosa™. También es famoso por su serie de libros Atama no Taisou (que podría traducirse como "Gimnasia mental" y que solo se ha publicado en Japón). Atrévete a resolver sus magníficos puzles, que están completamente integrados en la historia del juego.

Todos los puzles y enigmas del juego están basados en puzles creados o supervisados por el profesor Tago y Tago-Akira Research Institute, Inc.

Inicio

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de juego de EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

Al encender la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.

Si estás utilizando una consola Nintendo DSi™, basta con tocar el icono de EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA para empezar a jugar.
Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA para comenzar el juego. Si el **modo de inicio** de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en MODO AUTOMÁTICO, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite y Nintendo DSi. Las imágenes que aparecen más arriba pertenecen a una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite.

Pantalla del título

En la **pantalla del título** puedes elegir entre tres opciones: PARTIDA NUEVA, CONTINUAR y EXTRAS (página 28).

Nota: La primera vez que juegues, solo podrás elegir la opción PARTIDA NUEVA.

Cómo empezar una partida

Cuando toques la opción PARTIDA NUEVA en la **pantalla del título**, aparecerá la **pantalla de introducción del nombre** que ves a la derecha. Usa el lápiz táctil para escribir tu nombre tocando las teclas de la pantalla táctil y, después, toca ACEPTAR.

Nota: Una vez que hayas confirmado el nombre, no podrás cambiarlo.

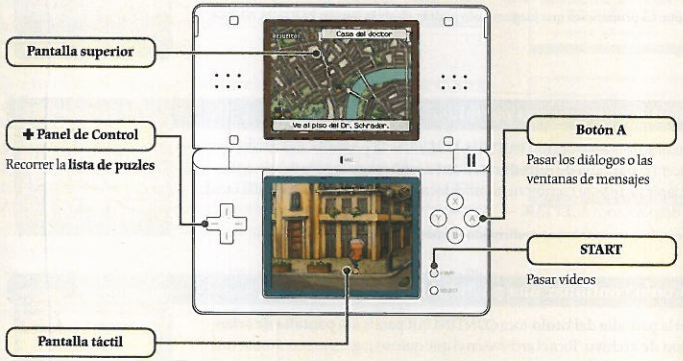
Cómo continuar una partida

En la **pantalla del título**, toca CONTINUAR para ir a la **pantalla de selección de archivo**. Toca el archivo en el que quieras jugar para continuar una partida guardada.

Para obtener más información sobre cómo guardar la partida, consulta la página 24.

Controles

Aunque casi todos los controles de este juego se ejecutan mediante la pantalla táctil, hay algunas pantallas, como la **lista de puzles** o las pantallas de diálogo, en las que podrás navegar con el ✚ Panel de Control y el Botón A.



Si cierras la consola durante la partida, se activará el **modo de espera** para reducir el consumo de batería. Para seguir jugando, vuelve a abrir la consola.

Cómo jugar

Cómo explorar → Página 14

Para encontrar puzles y adentrarte en la historia solo tienes que tocar todo lo que te parezca interesante. ¿Por qué no empiezas por explorar los alrededores?

La investigación → Página 15

Tu investigación te llevará a todo tipo de lugares, desde vagones de tren a callejones estrechos. No dudes en tocar cualquier detalle que creas que te puede ayudar con tu búsqueda, como personas y objetos. Es una manera estupenda de entablar conversaciones y desvelar misterios.

Los puzles → Página 16

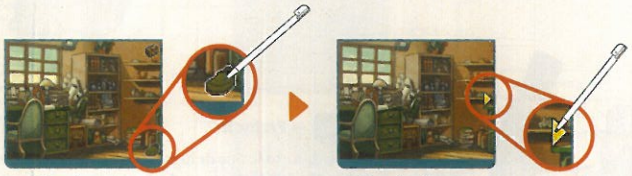
Los encontrarás prácticamente en cada esquina, y también te los plantearán muchos personajes. Resuelve los puzles para avanzar en la historia y conseguir objetos.

Cómo jugar

Cómo explorar

Usa el icono del zapato para desplazarte.

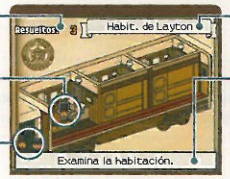
Toca el icono del zapato que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla táctil y aparecerán los iconos de flecha que te indican en qué direcciones puedes moverte. Toca una de las flechas para desplazarte en esa dirección o el icono de la mano para entrar en un área.



Toca el zapato.

Para desplazarte, toca un icono.

Pantalla superior



- **Puzles resueltos**
- **Posición actual**
- **Tu grupo**
- **Ubicación actual**
- **Objetivo**

Aquí puedes ver tu objetivo actual.

La investigación

Toca los objetos que te interesen para observarlos más de cerca.

Recabar información es crucial para desvelar los enigmas de la historia. No te limites a hablar con la gente: toca todos los objetos que encuentres.

Habla con todo el mundo para recibir información y pistas.

Hay objetos escondidos en diferentes lugares. ¡Mira, aquí hay una moneda! Para obtener más información sobre las monedas, consulta la página 18.

Algunos personajes también te plantearán puzles. Para obtener más información sobre cómo resolver puzles, consulta la página 16.

Cómo jugar

Los puzles **¡Pon a prueba tu capacidad mental!**

Intenta descubrir y resolver todos los puzles del juego.

① ¡Un puzle!

Cada vez que te enfrentes a un puzle, aparecerá una **pantalla de introducción** como la que ves abajo. Toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A para ver el enunciado del puzle.

El consejo de Chester

Pero ¿qué es un picarat?

Los picarats son las unidades de valor que indican el grado de dificultad de un puzle. Si ganas los suficientes picarats, ¡es más que probable que tu esfuerzo se vea recompensado!

② Lee el enunciado.

El enunciado del puzle aparece en la pantalla superior. Algunos puzles tienen instrucciones adicionales que podrás consultar en la pantalla táctil.

③ Indica la solución en la pantalla táctil.

Hay diferentes tipos de puzle y diversos métodos de introducir la solución. Algunos puzles terminan automáticamente cuando encuentras la solución, pero en otros debes tocar los iconos de solución o el icono LISTO. Todos los puzles se resuelven con el lápiz táctil. → **Sigue en la página 18**

¡Hay muchos tipos de puzle!

El tipo de puzle determina cómo debes indicar la solución. Lee toda la información que aparezca en la pantalla superior (y, en algunas ocasiones, en la pantalla táctil) antes de dar la solución.

④ Cada vez que resuelves un puzle, ganas picarats.

Pero los picarats no son la única recompensa. A menudo, tras resolver un puzle, recibirás un objeto o una pista que te ayudará en la investigación. Además, los puzles que soluciones se enviarán a la **lista de puzles** (consulta la página 22) y podrás volver a resolverlos siempre que quieras.

El consejo de Chelmey

¿Para qué sirven las monedas?

A veces incluso yo no puedo con un puzle. En esos casos, utilizo una moneda para desbloquear una pista. Cada puzle tiene tres pistas, por lo que seguro que incluso tú podrás resolverlos todos. Cada pista cuesta una moneda. ¡Menuda ganga!

⑤ No te desanimes si te equivocas. ¡Vuelve a intentarlo!

Las primeras veces que des una solución incorrecta a un puzle, descenderá el número de picarats que ganarás con el mismo. Si te equivocas, puedes volver a intentar resolver el puzle de inmediato, ver una nueva pista o dejarlo para más adelante. Sin embargo, no abandones a la primera; hay algunos puzles que debes resolver para que la historia progrese.

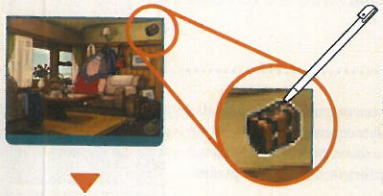
El consejo de Barton

¡Coge todas las monedas que puedas!

El número de monedas ocultas en el juego es limitado; resérvalas para situaciones de emergencia, es decir, cuando de veras no puedas resolver un puzle. ¡Y mantén los ojos muy abiertos durante tu aventura, ya que podrían estar en cualquier parte!

El baúl del profesor

Todo caballero debe viajar con su baúl, y el profesor Layton no es una excepción. El **baúl del profesor** contiene una serie de objetos y recursos útiles que te ayudarán a avanzar en la investigación.



Toca el icono del baúl.

Para abrir el baúl, toca su icono, que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.

Pantalla superior

Esta pantalla te muestra el número de puzles que has encontrado, el número de puzles que has resuelto, tu puntuación en picarats, el total de monedas que has encontrado, tu ubicación actual y el tiempo total de juego.

Pantalla táctil

① DIARIO → página 21
② MISTERIOS → página 21
③ LISTA DE PUZLES → página 22
④ GUARDAR (guarda la partida antes de salir) → página 24
⑤ Otras opciones → página 25

① El diario

Toca una entrada del diario para leer la crónica de Layton sobre los acontecimientos. Si se te olvida en qué punto de la historia estás, el diario te puede ayudar a situarte.

② Los misterios

En esta sección podrás leer las descripciones de los misterios y sucesos que van apareciendo a medida que se desarrolla la historia.

Salir

Para volver a la **pantalla del título**, toca el icono de la flecha que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil y después toca SÍ. Al tocar el icono no se guardará tu partida automáticamente, así que asegúrate de usar antes la opción GUARDAR.

El baúl del profesor

③ La lista de puzles

Aquí aparecen todos los puzles que has encontrado, y además tienes la oportunidad de volver a enfrentarte a aquellos que ya hayas resuelto.

Pantalla superior

En esta pantalla se indican el número y nombre del puzle, su valor en picarats, su tipo y ubicación y el número de pistas que hayas comprado.

Pantalla táctil

En esta pantalla aparecen todos los puzles que hayas encontrado y, si deseas volver a plantearte alguno que ya hayas resuelto, también podrás hacerlo desde aquí.

El consejo de Sammy Thunder

¡La lista de puzles es lo máximo!

Usa la **lista de puzles** para mostrar a tu familia, amigos y fans aquellos puzles que ya hayas resuelto. Ah, y ojo al dato: incluso puedes añadir los que más te gusten a la pestaña FAVORITOS. ¡Mola!

Nota: Al resolver un puzle, se desbloquean todas sus pistas.

Cómo usar la pestaña FAVORITOS

Para añadir tus puzles preferidos a la pestaña FAVORITOS, toca el icono ☐ que se encuentra junto al nombre del puzle.

El consejo de la Sra. Babette

¿Qué puzles has resuelto?

Los puzles resueltos tienen una marca, pero los no resueltos no la tienen. Si quieres resolver alguno de estos últimos, mira su ubicación en la pantalla superior y vuelve al lugar en el que se oculta el puzle. Una vez que lo hayas resuelto, podrás volver a planteártelo cuando quieras.

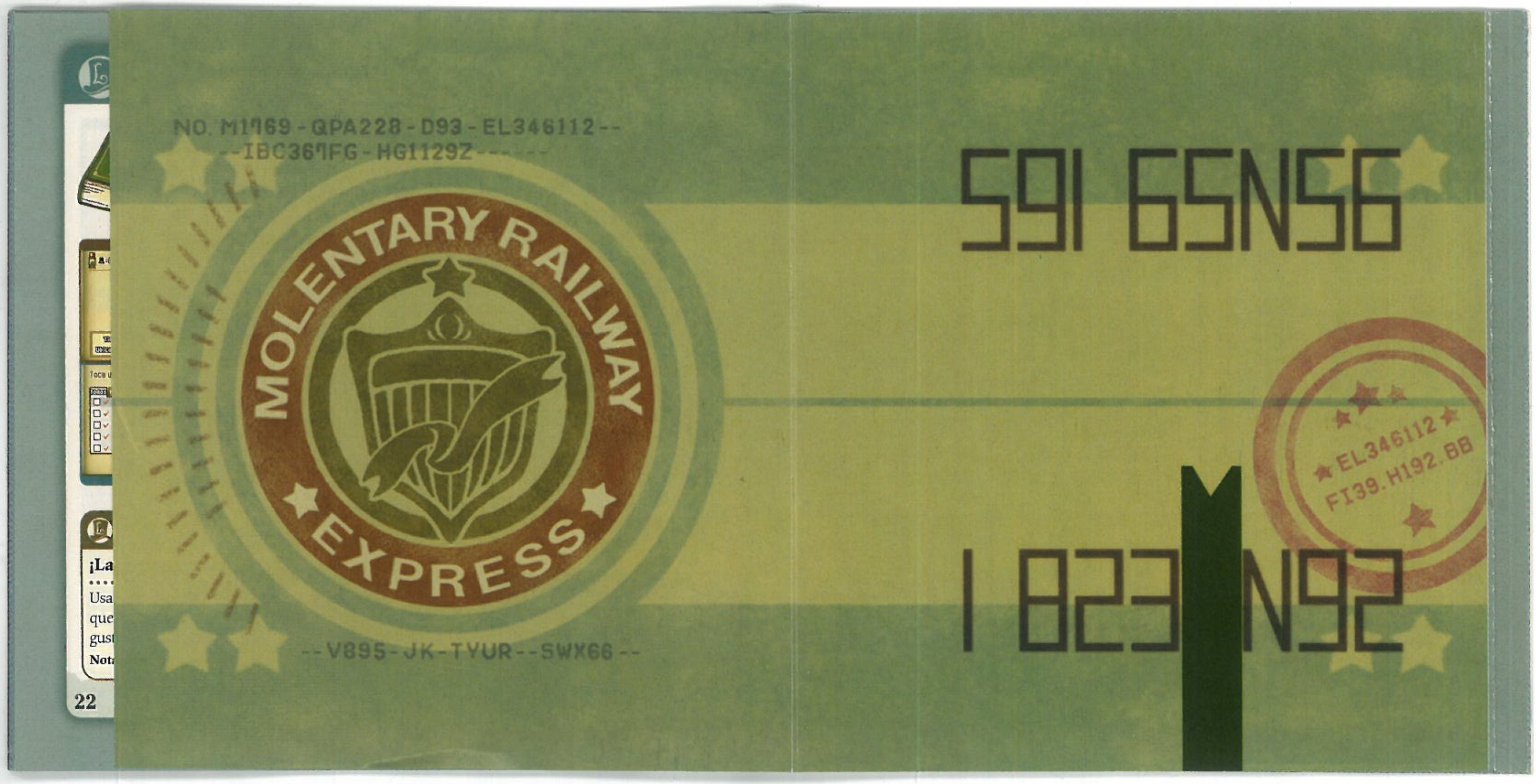
El Profesor Layton y la Caja de Pandora

Un billete para el Molentary Express

A primera vista se diría que en este extraño billete no figura ningún destino, pero no te fíes de las apariencias...
¿Crees que puedes resolver el puzle y averiguar el destino secreto del billete?
¡Acepta el desafío y embárcate en una apasionante aventura!

Pista: Puede que tengas que hacer algo con el billete para ver más clara la respuesta.

- Averigua la solución de este puzle en la historia de El Profesor Layton y la caja de Pandora.



NO. M1769-QPA228-D93-EL346112--
--IBC367FG-HG1129Z------
MOLENTARY RAILWAY
EXPRESS
--V895-JK-TYUR--SWX66--
591 65N56
1 823
N92
EL346112
FI39.H192.BB
22

El baúl del profesor

④ Cómo guardar la partida antes de salir

No te olvides de guardar tu progreso cuando quieras dejar de jugar.

Toca un archivo para guardar la partida.
Puedes guardar la partida en cualquier momento en el que puedas acceder al **baúl del profesor**, de modo que puedes disfrutar la aventura a tu propio ritmo.

Toca uno de los tres archivos para guardar tu progreso. Los datos que haya en el archivo en el que decidas guardar la partida se sobrescribirán. Cuando haya terminado el proceso de guardado, volverás al **baúl del profesor**. Cuando quieras dejar de jugar, solo tienes que apagar la consola en cualquier pantalla que no sea la **pantalla de guardado**.

Nota: No apagues la consola ni toques ningún botón durante el proceso de guardado.

⑤ Otras opciones

Usa los objetos que vayas consiguiendo al resolver puzles para completar estos tres puzles especiales.

Hámster — **Usa los objetos que recibas durante tu aventura para poner en forma al hámster.**

Nombre del hámster

Si el hámster alcanza o supera su objetivo, perderá peso.

Récord de pasos

Toca BORRAR para eliminar todos los objetos y volver a empezar.

Nivel actual del hámster

Objetos

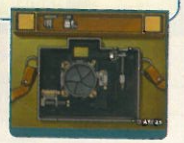
Puedes colocar un objeto por casilla.

Cuando hayas acabado de colocar objetos, toca ¡A CAMINAR! para que el hámster empiece a andar.

El baúl del profesor

Cámara

Para reparar la cámara tendrás que recoger antes las distintas piezas. ¡Quién sabe qué fotos podrás sacar con ella!



Juego de té

En esta sección podrás mezclar diversos ingredientes para crear diferentes tés. Una buena taza de té es un excelente remedio contra todo tipo de males, así que no dudes en ofrecer un poco a todas las personas que no se sientan bien.

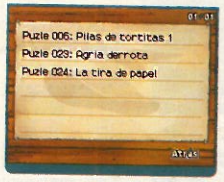
El número que aparece al lado del icono es el número de personas a las que has ayudado con una buena taza de té. ¡Utiliza tu maestría en el campo de las infusiones para solucionar los problemas de todo el mundo!

La Casa de los puzles

Con tanta exploración, investigación y misterios, es fácil que se te pase por alto algún puzle o que te olvides de volver a intentar resolver uno que te haya resultado difícil.

A medida que avanza la historia, puede que ya no sea posible encontrar estos puzles, pero no te preocupes: siempre puedes ir a ver a la yaya Enigmina, que se ocupa de la Casa de los puzles. En su cabaña encontrarás todos los puzles que hayan desaparecido de su ubicación original.

Siempre tendrás la cabaña a mano, así que no te preocupes. Podrás encontrarla incluso cuando te bajes del tren.



Toca la cabaña para ver la lista de los puzles que has olvidado o pasado por alto.

Pero recuerda que no todos los puzles irán a parar a la Casa de los puzles de Enigmina; los puzles ocultos se quedarán donde están hasta que vayas a descubrirlos.

Extras

La sección Extras de este juego te ofrece contenido adicional, nuevos puzles para descargar y recompensas estupendas por tus logros en el juego principal.

Cómo acceder a los extras

Toca EXTRAS en la **pantalla del título**.

Nota: Esta opción no aparecerá hasta que hayas creado al menos un archivo de guardado.

Se abrirá la **pantalla de selección de archivo**. Toca tu archivo para cargar los datos y acceder a la **sección Extras**.

Nota: El contenido disponible en esta sección cambia en cada archivo y aumenta a medida que progresas en la partida.

Contenido de la sección Extras

PUZLE SEMANAL

Puzles semanales de la CWF de Nintendo (páginas 30-32).
Descarga un puzle nuevo cada semana (según disponibilidad) mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo).

LISTA DE PUZLES

Vuelve a plantearte puzles que ya hayas resuelto o busca la ubicación de los que tengas pendientes.

Nota: Esta es la misma lista de puzles que aparece en el baúl del profesor.

LO MEJOR DE LAYTON

Cuando cumplas ciertas condiciones en el juego principal, podrás acceder a los más peliagudos desafíos del profesor. ¿No te pica la curiosidad?

ALTO SECRETO

Aquí te espera contenido secreto, accesible solo para los grandes expertos de los puzles. ¡Encontrarás incluso una sección sorpresa para la que necesitarás la continuación de El profesor Layton y la caja de Pandora! (Para obtener más información, consulta las páginas 34-35.)

Siempre que se actualice la sección Extras, la partida se guardará automáticamente.

Nota: Antes de apagar la consola, regresa a la pantalla del título para asegurarte de que se guarde la partida.

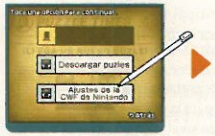
Puzles semanales de la CWF de Nintendo

Pon a prueba tu agilidad mental con un nuevo puzle cada semana (según disponibilidad); descárgalos mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

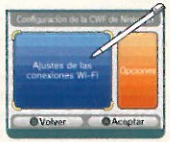
Nota: Para usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo, se requiere acceso a internet de banda ancha, así como un enrutador inalámbrico o el Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se venden por separado). Para obtener más información, visita el sitio web support.nintendo.com.

Cómo descargar puzles

① Configura tu Conexión Wi-Fi de Nintendo.



Toca AJUSTES DE LA CWF DE NINTENDO.



Define los parámetros en la **pantalla de configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo**.

Acerca de la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

Si tienes dudas acerca de la CWF de Nintendo, necesitas asistencia cuando configures la conexión o tienes problemas para conectarte a la CWF de Nintendo, consulta la sección "Solución de problemas" del manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

② Toca DESCARGAR PUZLES.

Cuando hayas configurado la CWF de Nintendo, toca DESCARGAR PUZLES.

③ Toca ACEPTAR.

No toques ningún botón ni apagues la consola mientras se actualiza la lista de puzles.

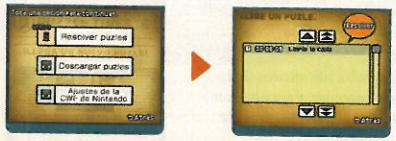
Si se produce un fallo en la descarga, comprueba los ajustes de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y tu conexión a internet. Para obtener más información acerca del problema, lee el mensaje de error de la pantalla superior.

Puzles semanales de la CWF de Nintendo

④ DESCARGA COMPLETADA. Cuando se complete la descarga, aparecerá este mensaje y la partida se guardará.

No toques ningún botón ni apagues la consola mientras esté descargando datos.

⑤ RESOLVER PUZLES Después de la descarga, toca ACEPTAR y, después, RESOLVER PUZLES para seleccionar un puzle descargado.



Selecciona un puzle de la lista y toca RESOLVER para planteártelo. Los puzles nuevos aparecen marcados con un signo de admiración: '!'.

Cuando haya pistas para un puzle descargado, estas estarán disponibles una semana después de la publicación del puzle.

La primera vez que te conectes y descargues puzles mediante la CWF de Nintendo, se descargarán todos los puzles y pistas disponibles en ese momento.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en el sitio web support.nintendo.com.

Para obtener más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com.

Alto secreto

Usa la contraseña de este juego para desbloquear contenido especial en el EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA.

Introduce la contraseña para desbloquear contenido especial.

La contraseña de El secreto de la Caja Elísea se revelará cuando consigas abrir la puerta oculta de Saint-Mystère. Puedes usar esta contraseña para desbloquear el contenido especial de EL SECRETO DE LA CAJA ELÍSEA.

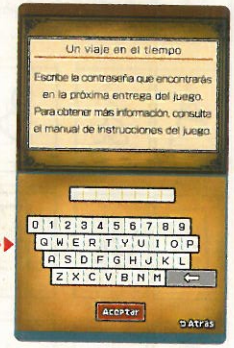
EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA

¿Qué es esta contraseña?

La siguiente entrega de este juego te proporcionará una contraseña. Utilízala en LA PUERTA OCULTA, dentro de la **sección Alto secreto**, para acceder a un contenido muy especial. Para obtener más información sobre cómo conseguir la contraseña, consulta el manual de la próxima entrega de la serie "El profesor Layton".

Nota: Solo podrás acceder al contenido especial usando la misma consola que utilizaste para obtener la contraseña.

Pantalla de introducción de la contraseña

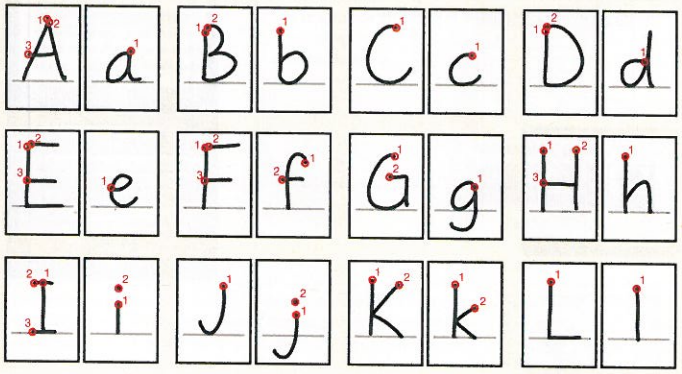


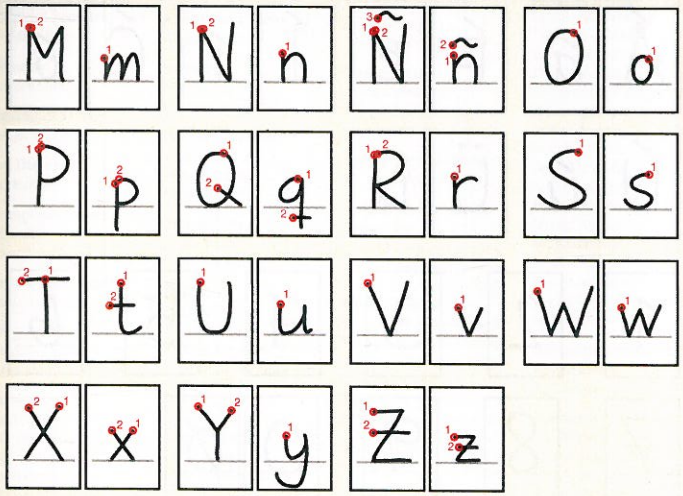
Consejos para el reconocimiento de escritura

Puede que en algunas ocasiones el sistema no reconozca los caracteres que estés escribiendo.

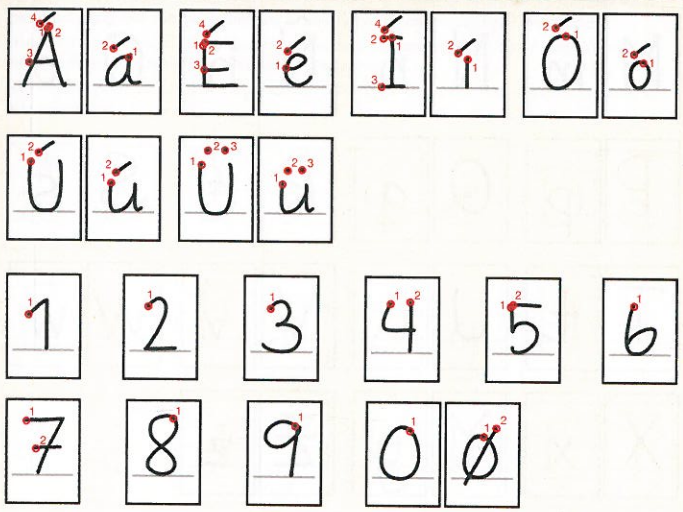
En tal caso, echa un vistazo a las imágenes que puedes encontrar más abajo, que te indican el mejor modo de escribir caracteres para que el sistema los reconozca.

Los círculos y números de cada ejemplo indican dónde debería empezar el trazo y en qué secuencia deben escribirse.





Consejos para el reconocimiento de escritura



Créditos

Puzzle Master
Akira Tago

Producer / Planning / Original Scenario
Akihiro Hino

Director
Tatsuya Shinkai

Character Design
Takuzo Nagano

Art Director
Jun Suzuki

Composer / Sound Director
Tomohito Nishiura

Lead Programmer
Usuke Kumagai

Programmers
Kosuke Nagami
Yudai Oda

Artwork
Miki Inoue
Yumiko Shinabe
Miharu Kawaguchi
Jiro Morinaga
Hisami Miyamoto
Sayaka Mizuno
Miho Nishi

Sound Effects
Dai Yamanaka
Yumiko Hashizume

Animation Scenario
Akihiro Hino

Scenario
Noriko Ikeura
Yusuke Tomono

Puzzle Creation
Akira Tago
Shin Onodera
Moo. Nenpei

Puzzle Creation Assistance
Nobuyuki Yoshigahara

Planning
Akihiro Hino
Tatsuya Shinkai
Kazuya Kuranari
Junichiro Kuramoto

3-D Graphics
Akari Uchino
Hiroshi Niwa
Eri Yamada
Yasuyoshi Sasaki

3-D Effects
Mitsuhito Nakajo

Title Design / Manual Design
Noriko Maruya

NOE Package Design
Concept
Gabriel Moszkowski
Graphic Designer
Christopher Hittinger

Promotional Video Creation
Noboru Tsuda
Kosuke Uemura

Ending Theme Music
Iris-Shiawase no Hako

Ending Theme Music Composer
Ryoki Matsumoto
Accordion: Takehito Arai (Ringin' Bells Rondo Club)
Violin: Dan Nakanishi (Ringin' Bells Rondo Club)
Piano: Chisato Nakashima (Ringin' Bells Rondo Club)
Cello: Koji Sekihara
Bass: Hajime Niwa
Drums: Tetsuo Nakashima

Animation
P.A. Works

Direction and Storyboards
Masakazu Hashimoto

Animation Design
Tadashi Hiramatsu

Animation Direction
Kosuke Kawatsura

Graphic Design
Masakatsu Sasaki
Takahiro Kuroishi
Kayoko Nabeta
Toshihisa Kaiya
Tadahito Matsubayashi
Yuko Iwaoka
Reiko Okamura
Masahiro Sato
Tadashi Honda
Aiko Natsuzumi
Mayumi Miyaoka
Misaki Suzuki
Yuka Fujisawa
Kento Toya
Mitsuhisa Kubo
Yurie Ohigashi
Kahori Tsuta

Animation Checker
Yukiko Mita
Aya Takata

Animation
P.A. Works
Momoko Shirashiki
Yasuo Fujii
Kazuko Amano
Aya Yokota
Kanae Oku

Fumihiko Suganuma
Nozomi Ishida
Aya Takata
Asami Hayakawa
Tatsunori Inatsu
Maki Nagahara
Rika Sato
Maki Kubota
Chikako Hanaya
Kazufumi Araki
Kahori Tsuta
Sachiko Yashima
Chisato Momiyama
Mayumi Nakamura
Kosuke Takahashi
Asuka Kojima
Tsutomu Iwanami
Union Cho

3-D CGI
Production I.G

3-D Direction
Makoto Endo

3-D Animation
Noriki Tsukamoto
Shinya Sugai
Manabu Kobayashi

CG Creation
Yuma Oue
P.A. Works
Yoshimasa Yamazaki
Yohei Hirata

Backgrounds
GREEN

Art Direction
Yoshinori Hishinuma

Artwork
Mika Nakajima
Ayumi Sato
Miyoko Kobayashi
Hiromi Kamiyama
Chigusa Yokoyama
Cindy Lee
Feng Animation
Shang Youjun
Zhu Xiaodan
Liu Tao
Li Yuli
Bian Qiannan

Color Design
Studio Road
Miho Tanaka

Finishing Checker
Miho Tanaka
Yuriko Taniguchi

Finishing
Makiko Kojima
Makiko Yamanaka
Hanae Yokota
Kayo Otani
Chie Iwamoto
Naomi Nakano
Akiko Oba

Tomomi Shimada
Kumi Minami
Hiroshi Kawashima
Yuko Koshida
Yuko Hamada
Taeko Mizuno
Yuki Moriyama
Mika Yokoi
Union Cho

Cinematography
M.S.C

Cinematography Direction
Ryuji Hirano
Tomomi Saito
Ryuichi Takatama

Animation Editing
Bee Train
Masayuki Kurosawa

Production Assistant
Keigo Koyanagi

Animation Producer
Kenji Horikawa

Sound Streaming Programming
Procyon Studio Co.,Ltd
Hidenori Suzuki

Animation Sound Direction
Keiichiro Miyoshi

Recording Coordinator
Masaya Hojo

Voice Recording Studio
Bad Animals

Manual Design Assistance
Kougo Kishisato
Masayuki Shimizu

Producer Assistant
Kaoru Takahira

Marketing Direction
Akihiro Usuki

Marketing
Noriko Maruya
Yuko Warizaya
Chika Ota
Keisuke Ueda

Marketing NOE

Product Manager
Gabriel Moszkowski
Marketing Team
Matthias Hempfling
Laurent Fischer

Business
Suminori Hyakuta
Tomoko Kanbayashi
Asako Fujita

Special Thanks
Yasunori Mitsuda
Takeshi Majima
Yoshiaki Kusuda
Takeshi Akasaka
Takehiro Fujii
Takayuki Kobayashi
Yasuhito Shibuta
Nobuhiro Ogawa
Kazunari Matsuo
Ken Motomura
Yoshiaki Koya
Ryoko Takahashi
Yukiko Harada
Tomoko Hirayabu
Aya Iwamoto
Yoko Yasukochi
Chihiro Watanabe
Naoko Mizukami

QA Team
Eriko Hara
Suguru Sato
Hidetaka Kajiwara
Jun Kirikihira
Shinya Hyakuta
Kyosuke Yoshioka
Keitaro Sato
Ryuichi Nakagawa
Seiji Nakano
Masahide Fukui
Ryo Yonemitsu
Yumie Maeda
NOA Product Testing

QA Assistance
Pole to Win Co., LTD.

European Localisation Management
Andy Fey
Erkan Kasap
Jan Hennig
Jan Peitzmeier

Translation

UK English
Geraint Howells
Patrick Shields

French
Emmanuel Adien
Nelly Queste

Italian
Edoardo Dodd
Anna Tarantini

German
Veronika Hoffmann
Michael Hussinger

Spanish
Ainhoa Bernad
Javier Martín

Dutch
Chris Hoppenbrouwers
Jurjen Tiersma

European Manual Localisation

Localisation Managment
Adrian Michalski
Peter Swietochowski

Artwork Producer
Dejan Batalovic

Mac Operators
Jasmina Libonati
Moni Händschke
Sascha Nickel
Nadine Scheidt
Verena Lischka
Oleg Sdarskij
Manfred Anton

Quality Assurance Coordinator
Petra Becker
Marion Magat

English
Kenji Hirata

French
Marion Magat

German
Melanie Walter

Italian
Francesca Abate
Bianca Rose

Spanish
Laura Figuerola Gómez

Dutch
Pieter Van Nueten

Portuguese
Mário Azevedo

Voice Actors

UK English
Jock Blaney
Mark Carr
Cynthia Geary
Christopher Miller
Maria Darling

French
Martial Leminoux
Marie Zidi
Michel Elias
Raphaëlle Valenti
Stéphane Miquel

Italian
Oliviero Corbetta
Cinzia Massironi
Francesco Orlando
Lorella de Luca
Paolo de Santis

German
Mario Hassert
Sophia Längert
Marianne Graffam
Jürgen Neumann
Jürgen Wolters

Spanish
Cesc Martínez
Vicente Gil
Joaquim Rosell
Carmen Ambrós
Jordi Varela
Carme Calvell
Carles Lladó
Rosa Guillén

Dutch
Lex van Delden
Martina Berne
Saskia Bosch
Matthijs Dykstra
Lars Oostven

Voice recording studios

UK English
Bad Animals
Side UK

French
Side UK
Alphasound

Italian
Side UK
Sample IT

German
Side UK
IK Sample

Spanish
Side UK
Takemaker

Dutch
Side UK

NOE Testing
Wolfgang Weber

UK English
Roisin McCorkell
Russell Perrin
Fabian Cotter

French
Stéphane Dumain
Alexandre Moreau
Alexandre Séquard

Italian
Manuela Patano
Luca Pini
Antonella Desini

German
Wolfgang Graf
Arne Jödicke
Daniela Stefanie Scheifl

Spanish
Diana Gutiérrez Garcia
Eduardo Dominguez Manero
Ibon Diez Maeztu

Dutch
Nynke van der Sluis
Joachim Lust
Martin Passchier

Technical Director
Yasuhiro Akasaka

Executive Producer
Akihiro Hino

Produced in Cooperation with
Tago-Akira Research Institute, Inc.
Tohokushinsha Film Corporation
Nintendo Co. Ltd.

Production and Copyrights
Developed by LEVEL-5
Published by Nintendo

All rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program reserved by LEVEL-5.

Notas

Notas

[0709/ESP/NTR]

Sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Descriptores de contenido:

El icono "En línea" indica que un juego permite jugar con otros jugadores a través de internet.

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visita:

http://www.pegi.info

[0209/ESP/NTR]

GARANTÍA DE 24 MESES

Durante un plazo de 24 meses a partir de la fecha de la primera compra por un consumidor en el Espacio Económico Europeo, Nintendo Ibérica, S.A. garantiza al comprador que en el momento de la compra este producto carece de defectos de material o fabricación y, además, Nintendo Ibérica, S.A., sin cargo alguno para el comprador, reparará o sustituirá el producto defectuoso.

- Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o por cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto no conforme con las instrucciones del manual de Nintendo o como consecuencia de un daño accidental.
- Esta garantía se otorga adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al consumidor de bienes de consumo. Esta garantía de Nintendo no afecta a estos derechos reconocidos por ley.

En caso de defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte con:

Nintendo Ibérica, S.A. – S.A.T.
Avda. Somosierra, 12 – Nave 37
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)
Teléfono: 902 11 70 45

Al enviar el producto a Nintendo Ibérica, S.A. le rogamos usar, siempre que sea posible, el embalaje original, añadir una descripción del defecto y adjuntar una copia de su prueba de compra que acredite la fecha de la misma.

Si el plazo de 24 meses de garantía ya ha expirado o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo Ibérica, S.A. todavía podría estar dispuesta a reparar o sustituir el producto. Para mayor información sobre este servicio y su coste, le rogamos contacte con:

Nintendo Ibérica, S.A.
Teléfono: 902 11 70 45

[0808/ESP/NTR]

WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45

WWW.AYUDANINTENDO.COM

Si desea tramitar la avería de su consola a través de internet, puede hacerlo 24 horas al día, 7 días a la semana, en la dirección: www.ayudanintendo.com (http://www.ayudanintendo.com).